

МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА
И ПРОДОВОЛЬСТВИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждение образования
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
АГРАРНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра технологий и технического обеспечения
процессов переработки сельскохозяйственной продукции

**ОБМЕН ПЕРЕДОВЫМ ОПЫТОМ
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПРЕДПРИЯТИЙ АПК**

*Методические указания
по проведению деловой игры (для слушателей ФПК)*

Минск
БГАТУ
2010

УДК 631.15(07)
ББК 65.32я7
О-19

*Рекомендовано научно-методическим советом ИПК и ПК АПК.
Протокол № 1 от 30 августа 2010 г.*

Составители:
доктор сельскохозяйственных наук,
член-корреспондент НАН Беларуси, профессор *Казаровец Н.В.*,
кандидат биологических наук, доцент *Расолько Л.А.*

УДК 631.15(07)
ББК 65.32я7

© БГАТУ, 2010

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Цели деловой игры	6
Технология проведения деловой игры	7
Заключение	10
Список использованных источников литературы	10
Приложения	10

Введение

Повышение качества профессионального образования слушателей аграрного профиля – объективная необходимость XXI века.

Анализ профессиональной деятельности специалистов и руководителей АПК показывает, что в своей работе они постоянно имеют необходимость в принятии управленческих решений по самым различным производственным проблемам. И от эффективности принятых решений во многом зависят результаты производственно-финансовой деятельности предприятий АПК.

Действовать быстро, решительно и, главное, правильно – обязанность каждого специалиста АПК. Большинство принимаемых управленческих решений в аграрной сфере имеет комплексный характер и требует системного анализа условий сельскохозяйственного производства.

Специалист АПК – агроном, экономист, инженер в своей производственной деятельности управляет производственными объектами, технологическими процессами, коллективами работников и т.д. При этом экономические и организационные проблемы зачастую связаны с решением экстремальных задач, в число которых входит расчет наиболее дешевых кормовых рационов для животных; внедрение нового оборудования для вспашки, посева, культивации, для содержания кур-несушек; реконструкция животноводческих помещений на боксовое содержание КРС с доильным залом и др.

В соответствии с поставленной целью из множества альтернативных вариантов развития предприятия специалист аграрной сферы выбирает оптимальный, который обеспечит достижение максимальных финансовых результатов.

Но чтобы выбрать этот оптимальный вариант, необходимо ознакомиться с передовым опытом его реализации на действующем агропредприятии. Этому способствует повышение квалификации специалистов агропромышленного комплекса.

Важнейшим элементом успешного повышения квалификации слушателей – специалистов АПК, на наш взгляд, является эффективное общение. На всех этапах изучения запланированной программой дисциплин общение слушателей учебной группы имеет существенное значение. Внедрение эффективного общения в процесс повышения квалификации слушателей возможен благодаря интерактивным методам [2]. Эти методы на-

правлены на вовлечение слушателей в процесс обучения в качестве активных участников, а не пассивных наблюдателей. Интерактивные методы обучения отличаются от традиционных, например тем, что в них и преподаватель, и слушатели – исследователи поиска истины. Традиционный подход к обучению предполагают, что истина известна преподавателю. Наиболее распространенными интерактивными методами являются: работа со слушателями в группе, презентация, деловая игра.

Деловая игра выгодно отличается от других методов обучения тем, что позволяет слушателям быть причастными к поставленной в ней проблеме, как бы «прожить» некоторое время в изучаемой на занятии организационно-производственной системе. Слушатели знают свои производственные проблемы, но не все они могут найти правильный подход к их решению. Между тем, среди слушателей всегда есть такие, кто владеет «изюминкой» в грамотном, изящном решении той или иной производственной задачи, пока еще непосильной для других, начинающих свой трудовой путь.

Опыт таких новаторов просто не оценим для других слушателей, так как проблема внедрения на предприятиях АПК новаторских преобразований по-прежнему актуальна в современных экономических условиях.

Практическое повторение передового опыта возможно при условии его коллективного обсуждения и анализа. Хорошей формой выявления, обсуждения новаторских идей и способов их реализации может быть организация и проведение обмена передовым опытом, имитацией которого является технология проведения предлагаемой деловой игры.

Предлагаемая деловая игра включает следующие этапы: определение целей и хода игры; распределение ролей; подготовка необходимых материалов; моделирование реальной ситуации; обсуждение, оценка и разбор игры; подведение итогов.

Отличительная особенность данной игры заключается в том, что отпадает необходимость в подготовке дидактических материалов. Вместо этого выступает практический опыт специалистов, участвующих в игре.

В деловой игре могут быть проанализированы и обсуждены различные аспекты производственной деятельности предприятий АПК:

- управление производством;
- внедрение нового технологического оборудования (для вспашки, посева, культивации; для промышленного бурения скважин на воду; для обеспечения молочно-товарных ферм новым оборудованием и др.);
- внедрение новых современных технологий (централизованной системы по информированию работников об установленных расценках по начислению з/платы; уборки навоза установками ОНС-16; доение коров доильными установками УДА-12Е; использование современных методов селекции в селекционно-племенной работе) и др.

Цели деловой игры

Выявить и обсудить передовой опыт по проблемам, поставленным преподавателем перед группой слушателей.

В число анализируемых проблем могут войти:

- Управление производством;
- Аттестация и рационализация рабочих мест;
- Обеспечение безопасности производимого растительного и животного сырья (зерно, картофель, плоды и овощи, ягоды, молоко, мясо);
- Первичная переработка растительного и животного сырья;
- Внедрение новых современных технологий и технологического оборудования на предприятиях АПК;
- Новации в обеспечении предприятий АПК и хозяйств горюче-смазочным материалом и топливом;
- Новации в условиях соревнования на производстве;
- Новации по централизованному информированию работников АПК об установленных расценках по начислению з/платы за выполнение каждого вида работ;
- Использование ПЭВМ (ПК) в расчетах годового кормового баланса.

Перечень анализируемых проблем может изменяться или дополняться по производственной (учебной) необходимости.

Технология проведения игры

Преподаватель формулирует и записывает на доске тему деловой игры (в соответствии с рабочей программой по конкретной дисциплине), объясняет цели игры.

Далее игра проводится по следующим основным этапам:

1. Распределение ролей участников игры.
2. Выявление и описание передового опыта.
3. Обмен, анализ и оценка передового опыта.
4. Обсуждение передового опыта.
5. Подведение итогов.

Преподаватель выполняет роли ведущего и консультанта, он следит за тем, чтобы соблюдалась последовательность этапов деловой игры; обращает внимание слушателей на то, чтобы сформулированные на доске и выбранные группой проблемы всегда были в поле ее зрения; предлагает те или иные методы работы, разъясняет их правила и следит за их соблюдением; следит за тем, чтобы контакт между слушателями – участниками команд имел положительную рабочую эмоциональную основу; обобщает результаты деловой игры.

Порядок выполнения задач каждого из пяти вышеназванных этапов приведен ниже.

ЭТАП 1

Преподаватель делит группу слушателей на команды численностью по 7-8 человек, после чего предлагает в каждой команде избрать: руководителя, критика, консерватора и аналитика.

Далее необходимо избрать Совет группы в составе:

1. Председатель (как правило, староста группы)
2. Секретарь
3. Аналитики (обычно руководители или же аналитики команд – по решению самих членов команд)

Состав Совета группы преподаватель записывает на доске.

ЭТАП 2

Прежде всего – это индивидуальная работа каждого работника игры. Преподаватель раздает каждому слушателю бланк – формат

описания передового опыта (приложение 1) и объясняет порядок его заполнения.

Каждый участник игры нумерует свой бланк – формат своим порядковым номером – от 1 и выше (в порядке возрастания, по количеству слушателей группы), проставляя этот номер **в левом верхнем углу** бланка-формата.

Индексация каждого бланк-формата по принадлежности к определенной команде делается проставлением **в правом верхнем углу** своего бланка номера подгруппы римской цифрой и желательно – цветными фломастерами. Преподаватель может написать на доске, что каждая команда проставляет номер подгруппы римской цифрой различными цветами:

Команда № 1 – красный цвет

Команда № 2 – желтый цвет

Команда № 3 – зеленый цвет

Команда № 4 – синий цвет

Это позволит быстро ориентироваться в принадлежности каждого бланк-формата к определенной команде.

Участники игры заполняют свои бланк-форматы. В п.3 бланка передовой опыт формулируется кратко, а более полное его описание (при необходимости) – на обороте бланка.

ЭТАП 3

После заполнения бланка (приложение 1) каждый из членов своей команды обменивается бланк-форматами для оценки коллегами по команде своих предложений. Затем команды обмениваются бланк-форматами и внимательно изучают предложения своих коллег. Здесь в каждой команде активно работает критик, консерватор и аналитик. Конечный результат такой работы – выявить передовой опыт, который можно использовать на своем предприятии, в хозяйстве. Результаты внутригрупповой дискуссии отражаются в оценках, проставляемых в бланк-форматах.

Руководитель каждой команды получает бланк «Сводные данные взаимной экспертизы передового опыта» (приложение 2), где собирается информация о взаимной экспертизе передового опыта участников команды.

ЭТАП 4

После оценки бланк-форматов (приложение 1) всех слушателей-участников игры их возвращают авторам. Теперь в каждой команде вновь активно работают аналитик, критик и консерватор, которые на основе оценок, данных всеми участниками игры, должны выбрать новатора в своей команде (1 – 3 человека).

В сводной ведомости (приложение 2) в графе «Примечание» аналитик выделяет выбранных командой новаторов. Затем председатель Совета вместе с секретарем и аналитиками команд собирают свободные ведомости и анализируют их для выявления передового опыта, который заслуживает обсуждения в группе. Во время этой работы для слушателей-участников команд объявляется перерыв (5-10 минут).

После перерыва и подведения предварительных итогов председатель Совета объявляет фамилии слушателей, чей опыт представляет интерес для обсуждения в группе (5-6 человек). По степени значимости опыта (от низшего к высшему) каждому из выбранных слушателей предлагается выступить с докладом (не более 5-10 минут). Докладчику задают вопросы, уточняют его новации (применительно к использованию на своем предприятии).

После заслушивания выбранных докладчиков и проведения совещания со своими коллегами по Совету председатель Совета общается фамилии трех лучших новаторов.

Следует заметить, что в процессе обсуждения опыта лучших новаторов (вышеназванные 5-6 человек) слушатели не только задают им уточняющие вопросы, но также обмениваются адресами с целью выезда на интересующее их предприятие, чтобы лично все посмотреть на месте и перенять передовой опыт.

ЭТАП 5

Ведущий преподаватель подводит итоги игры, оценивает деятельность каждой команды, Совета группы и его членов, а также всех слушателей с учетом их активности при проведении игры. Оценивается также содержательность выступлений новаторов перед слушателями группы.

Заключение

После подведения итогов деловой игры преподаватель должен определить стимулирующие меры для участников деловой игры. Победители – лучшие новаторы могут получить зачет или же высокую оценку за экзамен автоматом по изучаемой дисциплине. Слушатели, проявившие активность в проведении игры, высказывающие новые, интересные идеи при обсуждении проблем, поставленных в игре, также должны быть отмечены преподавателем.

Ведущий преподаватель может раздать слушателям контрольный лист для оценки его работы по проведению деловой игры (приложение 3).

Список использованных источников литературы

1. Погоньшева Д.А. О формировании профессиональной компетентности студентов-аграриев // Высшее образование В России. 2009., №11. – с. 159 – 161
2. Салимова Т. Интерактивные методы обучения // Стандарты и качество. 2001, №1. – с. 57 – 58
3. Деловая игра «Эстафета передового опыта». Методическое пособие. – М.: ИПК ИР ГКНТ СССР, 1985

ПРИЛОЖЕНИЯ

РЕПОЗИТОРИЙ БГАТУ

1. Учреждение (предприятие) _____
 2. Автор _____
 3. Краткое описание передового опыта _____

4. Является ли данный опыт: (подчеркнуть) – оригинальным;
 – заимствованным из формальных источников;
 – заимствованным из неформальных источников;

5. В какой стадии находится: (подчеркнуть) – разработки;
 – для разового применения;
 – для систематического использования;

6. Эффект от внедрения: (подчеркнуть) – ожидаемый;
 – действительный;

7. Результаты экспертизы данного опыта (оценка в баллах)

Балл	Критерий оценки опыта:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
5	– готов к применению																													
4	– требует корректировки																													
3	– натолкнул на новую идею																													
2	– представляет лишь познавательный интерес																													
1	– не представляет интереса																													

Сводные данные взаимной экспертизы передового опыта (эффективность).

Группа:

Дата:

№ п/п	Фамилия И.О.	Оценка опыта (в баллах), исходя из критериев:							Общая сумма баллов	Примечание
		Готов к применению	Требует корректировки	Натолкнул на новую идею	Представляет лишь познавательный интерес	Не представляет интереса				
						Отсутствие новизны	Строго специфичен	По другим причинам		
Сумма баллов:										

Примечание: победитель определяется по наибольшей сумме баллов

Приложение 3

Контрольный лист для оценки работы преподавателя
в деловой игре (раздается для заполнения слушателям)

Насколько хорошо преподаватель...	5 очень хорошо	4 хорошо	3 удовлетво- рительно	2 плохо
1. Связал данные с производственной практикой				
2. Сделал введение в деловую игру				
3. Определил цели-деловой игры				
4. Удерживал интерес слушателей				
5. Направлял работу слушателей в деловой игре				
6. Контакттировал со всеми слушателями				
7. Придерживался содержания деловой игры				
8. Способствовал выявлению передового опыта слушателей				

Приложение 4

Примерные сводные данные взаимной экспертизы
передового опыта группы слушателей
(по мнению слушателей, нижеотмеченный опыт готов
к применению на предприятиях АПК, в хозяйствах)

Предприятие	Краткое описание передового опыта
1. Управление с/х и продовольствия Ивацевичского РИК	Перенос расчета годового кормового баланса с ручного в ПК при помощи программы Excel-2007. Экономия рабочего времени: 7 минут вместо 60 минут. В районе 22 хозяйства – ощутимая экономия рабочего времени. Обучены гл. зоотехники хозяйств автоматизированной системе для расчетов рационов кормления всех групп с/х животных
2. СОАО «Коммунарка»	Внедрение оборудования по сборке упаковочных коробов (60 коробов в минуту). Раньше короба собирали вручную
3. Ф-л «Невель» ОАО «Пинский мяскокомбинат»	Внедрение нового метода улучшения породного состава и продуктивности – пересадка эмбрионов от коров-доноров (проверенных) коровам реципиентам
4. РСУП «Заднепровский»	Использование в селекционно-племенной работе приемов и методов селекции, основанных на базе методов генной инженерии с применением генов-маркеров, обуславливающих наследование различных хозяйственно-полезных признаков
5. СПК им. В.З. Царюка	Внедрение централизованной системы по информированию каждого работника об установленных расценках по начислению з/платы за выполнение конкретной работы. Уточнение условий соревнования. Экономические факторы оказывают большее влияние на развитие производства, чем лозунги и призывы

**МИНИСТЕРСТВО СЕЛЬСКОГО ХОЗЯЙСТВА
И ПРОДОВОЛЬСТВИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

**Учреждение образования
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
АГРАРНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Кафедра ремонта тракторов, автомобилей
и сельскохозяйственных машин

Учебное издание

**ОБМЕН ПЕРЕДОВЫМ ОПЫТОМ
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПРЕДПРИЯТИЙ АПК**

*Методические указания
по проведению деловой игры (для слушателей ФПК)*

Составители:

**Казаровец Николай Владимирович
Расолько Людмила Алексеевна**

Ответственный за выпуск Л. А. Расолько
Компьютерная верстка Л. А. Расолько

Подписано в печать 29.09.2010. Формат 60×84¹/₁₆. Бумага офсетная.
Ризография. Усл. печ. л. 0,93. Уч.-изд. л. 0,73. Тираж 30 экз. Заказ 858.

Издатель и полиграфическое исполнение:
учреждение образования

«Белорусский государственный аграрный технический университет».

ЛИ № 02330/0552984 от 14.04.2010.

ЛП № 02330/0552743 от 02.02.2010.

Пр. Независимости, 99-2, 220023, Минск.

**ОБМЕН ПЕРЕДОВЫМ ОПЫТОМ
ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ПРЕДПРИЯТИЙ АПК**

*Методические указания
по проведению деловой игры (для слушателей ФПК)*

**Минск
БГАТУ
2010**